



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Seperti yang sudah disinggung sebelumnya, *pekerja magang* ditempatkan dalam divisi *marketing communication* di PT. Kreasi Kode Digital, Codify. Sebagai pekerja magang, bidang *content specialist* yang bertanggung jawab untuk membuat konten dan ide kreatif pada aplikasi LINIPOIN seperti mengumpulkan dan menganalisis materi iklan *brand* untuk kampanye, membuat konten pertanyaan untuk kampanye *brand*, membuat notifikasi pengingat dalam aplikasi, menulis kotak masuk dalam aplikasi, membuat laporan hasil kampanye, dan menganalisis konten atau layanan pada aplikasi LINIPOIN.

Selain bergerak di bidang *content specialist*, pekerja magang juga ikut membantu tim *partnership* dalam melakukan proyek besar seperti merancang proposal *sponsorship* untuk kerjasama dengan *brand* eksklusif, melakukan pendekatan dengan *brand* yang ingin diajak kerjasama eksklusif, dan menjadi jembatan penghubung antara *brand* dengan perusahaan untuk kerjasama eksklusif, dalam hal ini berhubungan dengan aplikasi LINIPOIN.

Selama melaksanakan praktik kerja magang, *head of business development & partnership* bertanggung jawab untuk memimpin, mengkoordinasikan, dan mengawasi seluruh kegiatan divisi *marketing communication*, termasuk pekerja magang. Terdapat pihak lain dalam divisi *marketing communication* yang berperan untuk membuat laporan, mengembangkan, dan memastikan segala aktivitas pemasaran dalam aplikasi LINIPOIN dapat berjalan dengan baik sesuai dengan *timeline*. *Content writer* merupakan bagian dari divisi *marketing communication* yang bertanggung jawab untuk menyediakan konten dan ide kreatif aplikasi LINIPOIN, yakni sebagai *content specialist*. Adapun bagian *partnership* dari divisi *marketing communication* yang bertanggung jawab untuk mendapatkan klien untuk melakukan kerjasama dengan LINIPOIN atau menjadi penghubung antara perusahaan dengan *brand*, yakni sebagai *partnership*.

Penugasan diberikan melalui sarana Email, WhatsApp, dan Slack setiap minggunya oleh Kinkstie Fans atau Marsha Indira selaku *head of business development and partnership* dan *marketing communication team*. Namun juga bisa didapatkan dari tim lain yang membutuhkan bantuan. Selain itu *content writer* sebagai pekerja magang yang bergerak dalam divisi *marketing communication* juga berhubungan langsung dengan tim IT dan desain dalam beberapa pekerjaan. Dalam menjalankan praktik kerja magang, pekerja magang diarahkan dan diajarkan langsung oleh Kinkstie Fans di setiap aktivitas magang yang dilakukan.

Koordinasi dalam kegiatan magang dapat dilakukan secara 2 arah, baik kepada Marsha Indira maupun kepada Kinkstie Fans langsung. Pekerja magang diberikan arahan oleh Kinkstie untuk meminta materi iklan kerjasama *brand* terbaru dan kemudian dibuatkan pertanyaan yang sesuai dengan selera klien atau dikomentari langsung oleh beliau dan Marsha. Materi yang diberikan akan dievaluasi terlebih dahulu oleh *content writer* sesuai dengan ketentuan penayangan pada aplikasi LINIPOIN. Hasil pertanyaan yang disetujui akan diunggah oleh *content writer* sendiri melalui *content development system* LINIPOIN.

Penulisan notifikasi pengingat melalui halaman *google sheet* akan dievaluasi dan diserahkan kepada Marsha Indira untuk disampaikan kepada Kinkstie. Pekerja magang juga menjadi juru bicara dari aplikasi LINIPOIN kepada pengguna sesuai dengan *template* yang disediakan atau hasil jawaban yang telah disetujui dan disampaikan oleh Marsha. Notifikasi pengingat yang sudah dievaluasi akan diunggah langsung dan kegiatan *customer relation* dilakukan oleh *content writer* melalui *content development system*.

Marsha memiliki peran untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam penulisan dan lainnya dalam sistem. Ketika menjalankan proyek besar seperti pembuatan proposal *sponsorship* hingga pelaksanaan kerjasama dengan *brand*, pekerja magang diawasi dan dievaluasi langsung oleh Kinkstie hingga hubungan kerjasama antar perusahaan selesai. Penulisan kotak masuk dalam aplikasi LINIPOIN akan dievaluasi oleh Kinkstie atau Marsha yang kemudian dikirimkan kepada *project manager* LINIPOIN untuk di unggah.

3.2 Tugas Yang Dilakukan

Dalam melakukan praktik kerja magang di Codify, *content writer* diberikan kepercayaan untuk menjalankan beberapa tugas dalam divisi *marketing communication* bagian *content specialist*. Tugas utama *content writer* adalah menulis konten pertanyaan dalam bentuk permainan kuis pada fitur LINIKUIS, mengajak pengguna untuk beraktivitas pada aplikasi LINIPOIN melalui notifikasi pengingat dan kotak pesan, dan mengkomunikasikan perkembangan aplikasi LINIPOIN kepada pengguna melalui pusat bantuan aplikasi. Seluruh tugas yang diberikan kepada pekerja magang dikerjakan secara individu, kecuali proyek besar yang dilakukan bersama tim *marketing communication*.

Berikut merupakan tabel pekerjaan yang dilakukan *content writer* selama melaksanakan praktik kerja magang di PT. Kreasi Kode Digital, yakni:

Tabel 3.1 Timeline Mingguan Aktivitas Magang

Minggu ke-	Jenis Pekerjaan	Deskripsi
I	<i>Content Writing, Customer Relation</i>	<ul style="list-style-type: none">● Mengumpulkan dan mengevaluasi materi iklan LINIKUIS.● Menulis notifikasi pengingat untuk hari besar, fitur LINIGAME, LINIKUIS, dan LINIREWARD.● Menjadi admin pusat bantuan di aplikasi LINIPOIN.● Membuat <i>database provider</i> LINIBILLS.● Mengumpulkan <i>database</i> klien <i>partnership</i>.● Menulis evaluasi penggunaan kata pada aplikasi LINIPOIN.● Menulis ide <i>improvement</i> dan ide kampanye <i>valentine</i> pada aplikasi LINIPOIN.
II	<i>Content Writing, Customer Relation, Dokumentasi</i>	<ul style="list-style-type: none">● Menulis dan mengunggah kampanye pertanyaan di LINIKUIS.● Menulis dan mengunggah notifikasi pengingat untuk hari besar, fitur

		<p>LINIGAME, LINIKUIS, dan LINIREWARD.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjadi admin pusat bantuan di aplikasi LINIPOIN. • Mengumpulkan dokumentasi klien dari Free Wifi di aplikasi LINIPOIN. • Menulis kalimat untuk <i>valentine</i> banner aplikasi LINIPOIN.
III	<i>Content Writing, Customer Relation,</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis dan mengunggah kampanye pertanyaan di LINIKUIS. • Menulis dan mengunggah notifikasi pengingat untuk hari besar, fitur LINIGAME, LINIKUIS, dan LINIREWARD. • Menjadi admin pusat bantuan di aplikasi LINIPOIN. • Membuat T&C untuk transaksi pakai poin di LINIPOIN. • Briefing persiapan LINIPOIN untuk event Earth Fest dengan tim.
IV	<i>Content Writing, Customer Relation,</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis dan mengunggah kampanye pertanyaan di LINIKUIS. • Menulis dan mengunggah notifikasi pengingat untuk hari besar, fitur LINIGAME, LINIKUIS, dan LINIREWARD. • Menjadi admin pusat bantuan di aplikasi LINIPOIN. • Membuat usulan dan alternatif kegiatan LINIPOIN di event Earth Fest hasil diskusi dengan tim IT, desain, dan game. • Menulis untuk Inbox LINIPOIN tentang LINIBILLS dalam perbaikan.
V	<i>Content Writing, Customer Relation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis dan mengunggah kampanye pertanyaan di LINIKUIS. • Menulis dan mengunggah notifikasi pengingat untuk LINIKUIS. • Menjadi admin pusat bantuan di aplikasi LINIPOIN. • Mengajak dan mengajukan kesempatan presentasi ke Serena untuk kerjasama

		kampanye lebaran dengan aplikasi LINIPOIN <i>game stacko</i> .
VI	<i>Content Writing, Customer Relation, Partnership</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis dan mengunggah kampanye pertanyaan di LINIKUIS. • Menulis dan mengunggah notifikasi pengingat untuk LINIKUIS. • Menjadi admin pusat bantuan di aplikasi LINIPOIN. • Presentasi ke klien Serena dan Noonaku. • Menulis dan menyelesaikan <i>draft</i> proposal <i>sponsorship</i> kampanye lebaran <i>game stacko</i>. • Membuat konsep desain <i>booth</i> LINIPOIN untuk <i>Event</i> Earth Festival.
VII	<i>Content Writing, Customer Relation, Data Analytics, Partnership</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis dan mengunggah kampanye pertanyaan di LINIKUIS. • Menulis dan mengunggah notifikasi pengingat untuk LINIKUIS. • Menjadi admin pusat bantuan di aplikasi LINIPOIN. • <i>Brainstorming</i> dan revisi <i>draft</i> <i>sponsorship</i> proposal Serena x LINIPOIN <i>game stacko</i>. • <i>Follow up</i> Serena <i>about</i> <i>privilage</i> kampanye <i>sponsorship</i> <i>game poinball</i>, • Membuat sketsa game untuk Khongguan <i>game poinball</i>. • Menyiapkan <i>report campaign brand</i> di LINIKUIS.
VIII	<i>Content Writing, Customer Relation, Partnership</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis dan mengunggah kampanye pertanyaan di LINIKUIS. • Menulis dan mengunggah notifikasi pengingat untuk LINIKUIS. • Menjadi admin pusat bantuan di aplikasi LINIPOIN. • <i>Brainstorming</i> melengkapi proposal <i>sponsorship</i> dengan tim oleh direktur. • Membuat <i>template</i> proposal <i>sponsorship</i> untuk 13 brand <i>game</i> LINISTACKO. • Membuat <i>template</i> baru dan desain untuk proposal <i>sponsorship</i> Khong Guan <i>game</i>

		<p><i>poinball.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Revisi sketsa <i>game</i> untuk Khong Guan. ● Membuat <i>mockup game</i> untuk home credit. ● Membuat <i>mockup game</i> untuk Jakarta Fair. ● Membuat <i>mockup game</i> untuk Hadi Kitchen. ● Membuat nama <i>game</i> untuk Khong Guan, Biscuit Hopper. ● Membuat <i>mockup game</i> untuk Geprek Bensu. ● Bikin <i>mockup game</i> untuk Atoz Go. ● Membuat proposal <i>sponsorship</i> LINISTACKO brand Fanta. ● Membuat proposal <i>sponsorship</i> LINISTACKO brand Geprek Bensu.
IX	<p><i>Content Writing, Customer Relation, Partnership</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Menulis dan mengunggah kampanye pertanyaan di LINIKUIS. ● Menulis dan mengunggah notifikasi pengingat untuk LINIKUIS. ● Menjadi admin pusat bantuan di aplikasi LINIPOIN. ● Mengirimkan proposal <i>sponsorship</i> melalui Email ke Khong Guan. ● Memperbaiki <i>body</i> Email untuk <i>partnership</i> lebaran. ● Memperbaiki proposal <i>sponsorship</i> LINISTACKO brand Antis. ● Memperbaiki proposal <i>sponsorship</i> LINISTACKO brand Fanta. ● Memperbaiki proposal <i>sponsorship</i> LINISTACKO brand Geprek Bensu. ● Menghubungi Khong Guan mengenai tawaran kerjasama dan proposal <i>sponsorship</i>. ● Diskusi dengan Khong Guan mengenai kelanjutan <i>detail</i> proposal dan <i>game</i>.
X	<p><i>Content Writing, Customer Relation, Partnership</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Menulis dan mengunggah kampanye pertanyaan di LINIKUIS. ● Menulis dan mengunggah notifikasi pengingat untuk LINIKUIS.

		<ul style="list-style-type: none"> • Menjadi admin pusat bantuan di aplikasi LINIPOIN. • <i>Dealing</i> dengan Khong Guan dan diskusi tentang data pengguna. • Diskusi dengan tim tentang strategi pemasaran Cashlez. • <i>Brainstorming</i> nama game baru, LINIWHEELS. • Menulis <i>personal inbox</i> pemenang Yamisok. • Mengumpulkan materi untuk LINIKUIS. • Menerima dan evaluasi materi desain <i>game</i> untuk Biscuit Hopper dari Khong Guan.
XI	<i>Content Writing, Customer Relation, Partnership</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis dan mengunggah kampanye pertanyaan di LINIKUIS. • Menulis dan mengunggah notifikasi pengingat untuk LINIKUIS. • Menjadi admin pusat bantuan di aplikasi LINIPOIN. • Menghubungi Khong Guan untuk nama <i>font game</i> dan logo <i>game</i>. • Mengajukan pembuatan <i>media order</i> Khong Guan ke perusahaan. • Mengirimkan <i>media order</i> ke Khong Guan. • Menghubungi Khong Guan mengenai <i>media order</i>, hadiah, dan persetujuan desain <i>game</i>.
XII	<i>Content Writing, Customer Relation, Partnership</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis dan mengunggah kampanye pertanyaan di LINIKUIS. • Menulis dan mengunggah notifikasi pengingat untuk LINIKUIS. • Menjadi admin pusat bantuan di aplikasi LINIPOIN. • Memberikan ide untuk iklan <i>game</i> Biscuit Hopper. • Menghubungi Khong Guan mengenai ketentuan materi media placement, <i>media order</i>, dan desain <i>final</i>. • Menyampaikan kendala yang dialami Khong Guan kepada tim LINIPOIN.

XIII	<i>Content Writing, Customer Relation, Partnership</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis dan mengunggah kampanye pertanyaan di LINIKUIS. • Menulis dan mengunggah notifikasi pengingat untuk LINIKUIS. • Menjadi admin pusat bantuan di aplikasi LINIPOIN. • Menginformasikan kepada Khong Guan bahwa iklan kampanye telah berjalan dengan baik. • Mempromosikan kampanye <i>game</i> Biscuit Hopper melalui Instagram. • Membuat laporan <i>timeline</i> aktivitas magang untuk diberikan kepada pembimbing lapangan. • Membuat surat pernyataan pindah tangan pekerjaan yang sudah di tandatangani oleh Marsha.
------	--	--

Sumber: Data olahan

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melaksanakan kegiatan praktik magang, pekerja magang melakukan pekerjaan yang berkaitan dengan bidang ilmu komunikasi yakni *content writing*, membuat dan menulis ide konten menarik yang sesuai dengan produk perusahaan. Kegiatan utama *content writer* selama melakukan praktik kerja magang dalam 60 hari adalah menulis konten pertanyaan dalam bentuk permainan kuis pada fitur LINIKUIS, mengajak pengguna untuk beraktivitas pada aplikasi LINIPOIN melalui notifikasi pengingat dan kotak pesan, dan mengkomunikasikan perkembangan aplikasi LINIPOIN kepada pengguna melalui pusat bantuan aplikasi. Simon Kingsnorth (2017) menjelaskan: “*konten adalah segala informasi yang dapat membantu pengguna produk atau suatu layanan.*” Dalam perkuliahan, Irwan (2019) menjelaskan bahwa “*konten adalah analisis yang sistematis dari struktur komunikasi yang dapat dikeluarkan dalam bentuk tertulis atau sesuatu yang kreatif (esensi brand) seperti pidato, film, podcast, studi thematic, dan elemen-elemen simbolik yang memberikan tujuan dari komunikasi tersebut*”. Informasi tersebut dapat dikonsumsi baik dari situs

web dan dalam media apa pun yang mampu menyampaikan pesan, sehingga jangkauannya jauh lebih luas dari sekedar kata-kata tertulis.

Pekerja magang dibekali mengenai profil perusahaan dan rincian produk perusahaan seperti diagram pengguna seiring melaksanakan pekerjaan yang diberikan. Dalam pelaksanaannya, pekerja magang juga menerapkan *learning by doing* dalam menyelesaikan tugas. Dalam menulis sebuah konten, *content writer* perlu memahami audiens dari aplikasi LINIPOIN dimana didominasi oleh kalangan kelas C-B yang kurang melek dengan teknologi. Sehingga penulis diwajibkan membuat ide dan perencanaan konten yang ingin dihasilkan sebelum menulis, seperti penggunaan kata yang mudah dipahami. Hasil konten tersebut akan ditayangkan pada media sosial perusahaan yaitu aplikasi LINIPOIN dan Instagram, yang kemudian dievaluasi untuk menciptakan *improvement* konten.

Menurut Iwan & Yosanova (2016) terdapat 8 hal yang perlu diperhatikan dalam menulis konten *writing*:

- a. Menentukan tujuan yang sejalan dengan bisnis, *image*, dan *positioning* dari *brand*.
- b. Melakukan pemetaan audiens yang akan menjadi target segmentasi secara spesifik.
- c. Membuat ide dan perencanaan konten terkait yang ingin dihasilkan.
- d. Menulis konten berdasarkan ide dan standar yang mumpuni.
- e. Mendistribusikan konten untuk disampaikan kepada audiens, baik melalui *owned media*, *paid media*, atau *earned media*.
- f. Memperkuat konten yang dihasilkan dengan mendekati orang-orang yang berpengaruh pada publik dan cocok dengan karakter *brand* yang dimiliki perusahaan.
- g. Mengevaluasi konten *writing* yang dihasilkan secara strategis dan taktikal.
- h. Improvisasi konten dengan melakukan pengukuran dari hasil sebelumnya.

Berdasarkan teori di atas, perusahaan belum menjalankan 2 hal, yakni menentukan tujuan yang sejalan dengan *image* dan menggunakan orang-orang yang berpengaruh pada publik. Aplikasi LINIPOIN memiliki ciri khas dengan warna biru

tua, namun seringkali konten yang dihasilkan tidak membawa warna asli dari aplikasi. Konten-konten yang dihasilkan dalam media sosial Instagram juga tidak sejalan dengan bisnis perusahaan karena tidak membangun *awareness* produk. Perusahaan juga tidak menggunakan orang-orang yang berpengaruh pada publik untuk publikasi aplikasi LINIPOIN karena dianggap mahal, sedangkan cara ini merupakan strategi yang paling mudah dan memiliki pengaruh terhadap kelompok audiens tertentu dalam membangun kesadaran produk.

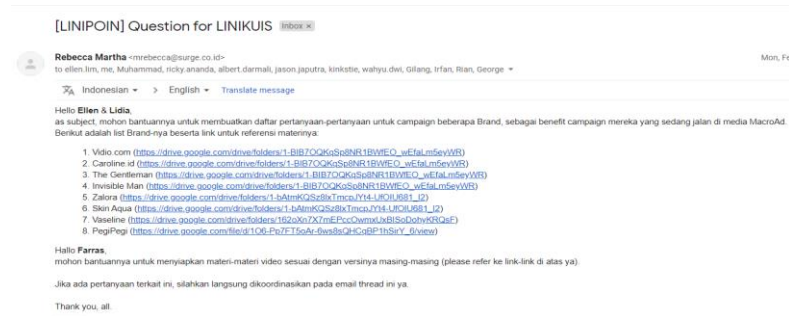
Seorang *content writer* di PT. Kreasi Kode Digital diminta untuk menulis konten yang bertujuan untuk menginformasikan produk. Chelsea (2012) juga menjelaskan bahwa “*often a person who does copywriting will also do content writing as the two jobs go hand in hand with one another. Copywriting refers to the act of writing content that is meant exclusively for advertisement or promotional purposes.*” Konsep tersebut menunjukkan bahwa aktivitas *copywriting* dan *content writing* saling bersinggungan, dimana ketika *copywriting* tujuan utamanya untuk kegiatan promosi yang menciptakan penjualan produk sedangkan *content writing* tidak ditujukan untuk menjual produk secara langsung namun menginformasikan produk melalui kegiatan beriklan. PT. Kreasi Kode Digital (Codify) dalam penerapannya menjalankan fungsi tersebut dalam penulisan sebuah konten. Seluruh kampanye *brand* yang dilakukan dalam aplikasi LINIPOIN dilakukan untuk menginformasikan atau membangun kesadaran akan produk atau perusahaan.

3.3.1 Penugasan

Pada proses pekerjaan, *content writer* akan diberikan penugasan baik oleh Kinkstie selaku *supervisor* lapangan atau melalui Marsha, namun tidak menutup kemungkinan adanya permintaan dari tim lain. Penugasan disampaikan melalui 3 sarana, seperti media Slack, Email, dan WhatsApp. Setiap harinya *content writer* diminta untuk menghasilkan tulisan berupa pertanyaan LINIKUIS, notifikasi pengingat untuk mengajak pengguna memainkan aplikasi LINIPOIN, dan mengkomunikasikan perkembangan aplikasi LINIPOIN kepada pengguna melalui pusat bantuan aplikasi. *Content writer* diberikan kebebasan dalam mendahulukan

pekerjaan yang dianggap utama atau perlu diselesaikan dengan cepat, namun tetap perlu dikonfirmasi kepada pihak yang memberikan penugasan.

Gambar 3.1 Penugasan Individu Melalui Email



Sumber: Lidia.fendi@linipoin.com

Gambar 3.2 Penugasan Individu Melalui WhatsApp

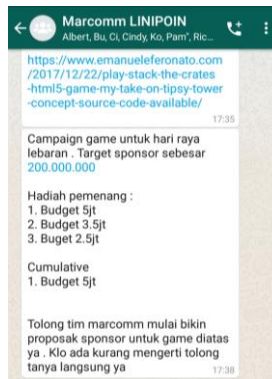


Sumber: Data olahan

Setiap minggunya, *content writer* akan diberikan pekerjaan tambahan baik proyek besar bersama tim maupun tugas individu. Contohnya seperti penulisan kotak masuk dalam aplikasi LINIPOIN, penulisan *template* proposal, dan lainnya. Tugas tambahan pada umumnya diberikan kepada pekerja magang sesuai dengan kebutuhan *brand*. Chelsea (2012) menjelaskan bahwa “*content writing is where you write content for any number of things. Someone who works in content writing should be able to do a wide variety of writing tasks, both to sell things and inform people of what someone or something does, amongst other things*”. Pada kenyataanya, pekerja magang yang

berada dalam divisi *marketing communication* bagian *content specialist* bukan hanya membuat tulisan dan ide kreatif saja, namun juga membantu mengelola media sosial Instagram dan mendapatkan klien pada proyek besar tim.

Gambar 3.3 Penugasan Tim Melalui WhatsApp



Sumber: data olahan

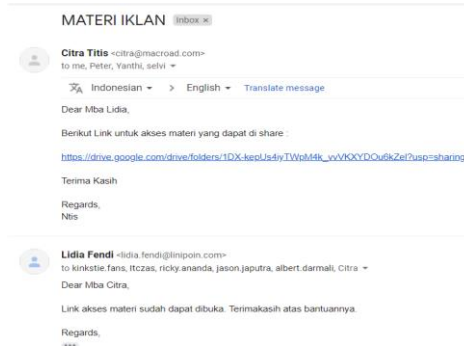
3.3.2 Pengumpulan Materi

Setelah mendapatkan penugasan, *content writer* diberikan kesempatan untuk mengumpulkan konten materi yang dibutuhkan. Khusus untuk materi pertanyaan kampanye *brand* di LINIKUIS dapat berupa video atau artikel yang dimana untuk video digunakan maksimal 5 MB dengan skala 16:9 agar bisa dimasukkan ke dalam CMS (*Content Management System*) aplikasi LINIPOIN. Tujuannya adalah agar penarikan internet dalam menonton video tidak besar sehingga tidak merugikan pengguna. Durasi video untuk dijadikan kuis tidak dibatasi dan pada umumnya *brand* menggunakan video selama 7 detik sampai 2 menit.

Pada awalnya pekerja magang dibantu oleh Kinkstie untuk dihubungkan dengan bagian *sales* agar dapat meminta materi video *brand* yang ingin dibuatkan pertanyaan kuis. Seiring dengan berjalannya waktu, *content writer* sendiri yang mengumpulkan materi baik video maupun artikel dengan menghubungi bagian *sales* atau multimedia. Dalam tahapan ini, *content writer* akan menanyakan terlebih dahulu mengenai *brand* yang sedang maupun akan tayang di media perusahaan nanti. Setelah itu, *content writer* akan meminta materi *brand* yang ingin atau diberikan manfaat lebih

untuk dibuatkan pertanyaan di LINIKUIS. Berkas materi akan dikumpulkan ke dalam satu *drive* untuk diseleksi.

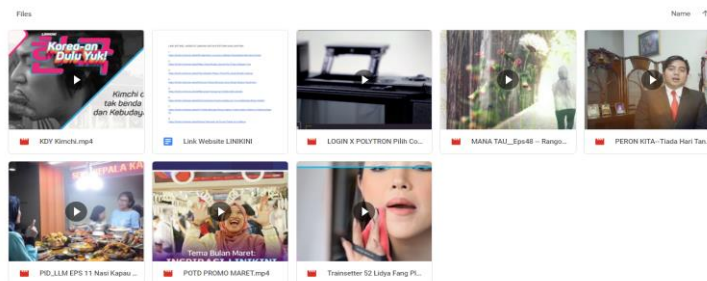
Gambar 3.4 Pengumpulan Materi LINIKUIS Dari *Sales*



Sumber: data olahan

Aktivitas LINIKUIS tayang setiap hari pada pukul 20:00 WIB sehingga *content writer* wajib mengumpulkan materi sebanyak-banyaknya untuk menghindari kurangnya pasokan materi kuis. Dikarenakan LINIKUIS tayang setiap harinya, perusahaan harus siap apabila terjadi krisis ketersediaan materi kuis dari *brand*. Sehingga perusahaan mengatasinya dengan menggunakan materi dari medianya sendiri, yaitu media informasi LINIKINI. Setiap materi yang digunakan sebagai bahan pertanyaan LINIKUIS akan dibuatkan demografi pembelajaran untuk diberikan kepada tim *sales* dan menjadi evaluasi tim LINIPOIN.

Gambar 3.5 Contoh Materi LINIKUIS



Sumber: lidia.fendi@linipoin.com

Pada saat pengumpulan materi sebagai referensi, tanpa direncanakan *content writer* juga mempelajari dan membentuk strategi dalam menulis konten. Berdasarkan

arahan dari Kinkstie selaku pembimbing lapangan, *content writer* perlu memahami kepada siapa perusahaan berbicara, apa poin yang ingin disampaikan, dan respon atau tindakan yang diharapkan dari audiens setelah menerima pesan agar dapat menentukan materi mana yang cocok dan sesuai dengan tujuan perusahaan. Dijelaskan oleh Irwan (dikutip dari Barry, 2009) terdapat konsep “*pitch perfect message strategy*” yang digunakan untuk membuat pesan kreatif, mudah dipahami, dan menyentuh emosional audiens melalui 7 pertanyaan sebagai berikut:

- a. *Whom are we talking to? (defined emotionally in terms of fear and desire)*
- b. *What is our point? (emotional conclusion we want target to draw)*
- c. *What is the key word in the point? (unusual, concrete, specific, powerful)*
- d. *Why should the target care about the point?*
- e. *Why should the target believe the point? (four lines maximum, in order of importance)*
- f. *How should the target feel about the message, brand, or product?*
- g. *What do we want the target to do?*

Dari ke 7 pertanyaan, perusahaan hanya mengutamakan dan melaksanakan 3 pertanyaan, yakni kepada siapa perusahaan berbicara, apa poin yang ingin disampaikan, dan respon atau tindakan yang diharapkan dari audiens setelah menerima pesan. Perusahaan tidak mematangkan konsep-konsep dasar dalam membuat strategi penulisan konten. Adapun pekerjaan lain *content writer* di PT. Kreasi Kode Digital (Codify) seperti menulis notifikasi pengingat, kotak pesan, dan proposal. *Content writer* mengumpulkan ide dengan mencari referensi sendiri yang dianggap kreatif dan menarik bagi pengguna. Pengumpulan ide referensi tidak dibatasi oleh perusahaan. Referensi tersebut kemudian akan diadaptasikan sesuai dengan tujuan penyampaian pesan yang diinginkan tentang aplikasi LINIPOIN.

Berdasarkan prinsip yang diajarkan selama perkuliahan, *content writer* dilarang untuk mengambil ide dari orang lain terkecuali mencantumkan sumber atau akan dianggap mencuri. Sedangkan pada penerapannya, *content writer* diberikan kebebasan oleh perusahaan dalam mempelajari dan mengumpulkan ide referensi dari *brand* lain, baik kompetitor atau bukan. Hal ini ditimbulkan karena *content writer* kurang dibekali

cara penulisan konten yang sudah diterapkan oleh pihak sebelumnya. Berikut terlampir contoh pesan yang pekerja magang adaptasikan kepada aplikasi LINIPOIN berdasarkan referensi yang didapat.

Gambar 3.6 Referensi *Banner* Kotak Pesan Aplikasi



Sumber: carousell.id

Gambar 3.7 Banner Hasil Adaptasi Aplikasi LINIPOIN



Sumber: CMS (*content management system*)

3.3.3 Evaluasi Kumpulan Materi

Setelah mengumpulkan materi, *content writer* diwajibkan untuk mengevaluasi materi mana yang bisa atau sesuai dengan ketentuan untuk dijadikan pertanyaan LINIKUIS. Hal ini penting karena evaluasi menjadi salah satu faktor untuk mengukur seberapa kritis dalam memilih materi untuk dijadikan konten. Selain itu tahapan ini penting karena bisa menjadi bahan pertimbangan untuk kemajuan konten dalam aplikasi LINIPOIN yang lebih menarik lagi sehingga pengguna tidak merasa

dikecewakan. Dalam penentuan pemilihan materi video atau artikel *brand*, *content writer* perlu memahami makna dan mengevaluasi mulai dari ukuran video maksimal 5 MB, skala 16:9, dan gambar tidak pecah.

Masing-masing ketentuan dalam pemilihan materi memiliki tujuan. Pada ketentuan video berukuran 5 MB ditujukan agar mengurangi penarikan kuota internet yang besar ketika pengguna memainkan video dan menghindari terjadinya *loading* pada saat pemutaran video. Pada ketentuan 16:9 ditujukan agar pengguna tidak kesulitan saat menonton video dimana jarak tayangan tidak terlalu kecil ketika ditonton melalui ponsel. Yang terakhir ketentuan gambar tidak diperbolehkan pecah ditujukan agar pengguna tidak terhambat saat menjawab pertanyaan dikarenakan video buram, pesan dari *brand* dapat tersampaikan dengan baik, dan kualitas konten dalam aplikasi LINIPOIN tetap terjaga.

Pada pekerjaan lain yang berhubungan juga dengan menulis, *content writer* perlu memastikan referensi yang digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan pesan yang ingin disampaikan oleh aplikasi LINIPOIN sebelum diadaptasikan ke dalam tulisan. Penggunaan kata, bahasa Indonesia yang benar, tanda baca, dan penyampaian pesan yang paling menarik dan sesuai dengan keseharian pengguna yang akan dipilih untuk menjadi referensi penulisan.

3.3.4 Penulisan

Setelah melewati 3 langkah di atas, penulisan konten menjadi salah satu langkah yang paling penting dimana kreativitas dan penguasaan mengenai ketentuan penulisan ditantang dan diukur. Semua penulisan dilakukan dengan bahasa yang formal dan dikerjakan pada halaman *google sheet* yang dapat diakses langsung oleh pembimbing lapangan. Dalam penulisan pertanyaan untuk LINIKUIS, terdapat beberapa strategi penulisan yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Setiap kampanye *brand* ditulis sebanyak 5 pertanyaan pilihan yang nantinya dipilih 3 pertanyaan yang akan tayang.
- b. Pertanyaan dibuat dalam bentuk pilihan ganda.

- c. Pertanyaan yang ditulis dibuat mengarahkan pengguna untuk melihat petunjuk yang disediakan dalam bentuk video atau artikel untuk dapat menjawab.
- d. Pertanyaan ditulis tidak berurutan agar pengguna memainkan atau membuka artikel berulang.
- e. Pertanyaan ditulis relevan dengan materi kampanye yang ingin dijalankan oleh *brand*.
- f. Pertanyaan yang ditulis harus sesuai dengan pesan iklan *brand* yang ingin dicapai.
- g. Penulisan pertanyaan menggunakan bahasa Indonesia yang benar dan mudah dimengerti.

Gambar 3.8 Halaman Pengerjaan Kuis

Date	Title	Content			Legend
		Question Day A	Question Day B	Answer	
1 Apr	100 - Apa Peranan Program?	Apakah program yang baru, termasuk untuk yang membantu program ini yang mengkurir dan informasi untuk video yang beres.			
		Apakah video ini, apa saja drama yang akan membantu dan program ini akan membantu video ini?			
		Apakah drama yang akan membantu video ini?			
		Apakah video yang akan membantu video ini?			
		Apakah drama yang akan membantu video ini?			
		Apakah video yang akan membantu video ini?			
2 Apr	Definisi nomor	Apakah video yang akan membantu video ini?			
		Apakah drama yang akan membantu video ini?			
		Apakah video yang akan membantu video ini?			
		Apakah drama yang akan membantu video ini?			
		Apakah video yang akan membantu video ini?			
		Apakah drama yang akan membantu video ini?			

Sumber: lidia.fendi@linipoin.com

Pada penulisan kotak masuk, tidak ada ketentuan khusus selain gaya penulisan yang menggunakan bahasa Indonesia yang baik, penyampaian pesan jelas, dan disertai dengan judul dan gambar *banner*. Selain itu, terdapat ketentuan penulisan notifikasi pengingat pada aplikasi LINIPOIN sebagai berikut:

- a. *Header* pada notifikasi maksimal 5 kata dengan huruf kapital di awal kalimat.
- b. Badan pada notifikasi maksimal 12 kata dengan huruf kapital hanya di awal kalimat tanpa gambar.

- c. Badan pada notifikasi maksimal 6 kata dengan huruf kapital pada awal kalimat dengan gambar.
- d. Penulisan notifikasi harus sesuai dengan kehidupan sehari-hari dan pesan yang disampaikan.
- e. Gaya penulisan tidak perlu *formal* namun sopan dan membujuk.

Gambar 3.8 Halaman Pengerjaan Notifikasi

Date	Day	Platform	Time	Activity	Topic	Content	Message	Picture
1 April	Rabu	AS	12:00	UNIGAS003	Kamu Komenanya ya	Jangan sedih, jangan bingung, ya UNIGAS003 dan kalian yang punya akun ya!		
		AS	13:00	UNIGAS006	Indonesia Komenanya Kita Kita Ya!	Apa yang ada kamu dengan pesan ya UNIGAS006 jangan, jangan lupa ya!		
		AS	14:00	Wacchar	Isi chat kamu!	Wacchar isi chat kamu! Ya ya UNIGAS003 jangan!		
2 April	Kamis	AS	12:00	UNIGAS005	Baru jadi teman Komenanya	Baru jadi teman Komenanya, ya ya UNIGAS005 jangan!		
		AS	13:00	UNIGAS008	Isi chat kamu! Kita Kita Ya!	Isi chat kamu! Kita Kita Ya! Ya ya UNIGAS008 jangan!		
		AS	14:00	Wacchar	Isi chat kamu! Kita Kita Ya!	Isi chat kamu! Kita Kita Ya! Ya ya UNIGAS008 jangan!		
3 April	Jumat	AS	12:00	UNIGAS005	Baru jadi teman Komenanya	Baru jadi teman Komenanya UNIGAS005 yang ada teman Komenanya ya!		
		AS	13:00	UNIGAS006	Indonesia Komenanya Kita Kita Ya!	Indonesia Komenanya Kita Kita Ya! Ya ya UNIGAS006 jangan!		
		AS	14:00	Wacchar	Isi chat kamu! Kita Kita Ya!	Isi chat kamu! Kita Kita Ya! Ya ya UNIGAS006 jangan!		
4 April	Sabtu	AS	12:00	UNIGAS005	Jangan bingung!	Jangan bingung! Ya ya UNIGAS005 jangan!		
		AS	13:00	UNIGAS006	Indonesia Komenanya Kita Kita Ya!	Indonesia Komenanya Kita Kita Ya! Ya ya UNIGAS006 jangan!		
		AS	14:00	Wacchar	Isi chat kamu! Kita Kita Ya!	Isi chat kamu! Kita Kita Ya! Ya ya UNIGAS006 jangan!		
5 April	Akhir	AS	12:00	UNIGAS005	Jangan bingung!	Jangan bingung! Ya ya UNIGAS005 jangan!		
		AS	13:00	UNIGAS006	Indonesia Komenanya Kita Kita Ya!	Indonesia Komenanya Kita Kita Ya! Ya ya UNIGAS006 jangan!		
		AS	14:00	Wacchar	Isi chat kamu! Kita Kita Ya!	Isi chat kamu! Kita Kita Ya! Ya ya UNIGAS006 jangan!		
6 April	Sabtu	AS	12:00	UNIGAS005	Jangan bingung!	Jangan bingung! Ya ya UNIGAS005 jangan!		
		AS	13:00	UNIGAS006	Indonesia Komenanya Kita Kita Ya!	Indonesia Komenanya Kita Kita Ya! Ya ya UNIGAS006 jangan!		
		AS	14:00	Wacchar	Isi chat kamu! Kita Kita Ya!	Isi chat kamu! Kita Kita Ya! Ya ya UNIGAS006 jangan!		

Sumber: lidia.fendi@linipoin.com

Gambar 3.9 Halaman Penulisan Kotak Pesan



LINIBILLS Sedang Sakit!
 Kami berterima kasih untuk Anda yang bersabar memahami kondisi LINIBILLS saat ini. Kami sangat mengerti dan masih dalam tahap memperbaiki LINIBILLS agar pengalaman Anda bersama LINIPOIN jauh lebih menyenangkan! Doakan untuk kesembuhan LINIBILLS agar semua perbaikan dapat berjalan dengan lancar ya!

Kami sangat senang memiliki pengguna seperti Anda, yang membantu menginformasikan error atau memberikan rekomendasi yang hebat untuk meningkatkan aplikasi LINIPOIN. Jika Anda memiliki saran untuk perbaikan LINIPOIN, jangan ragu untuk mengajukannya ke pusat bantuan LINIPOIN yang terdapat pada halaman "Akun Saya". Kami tidak dapat berjanji untuk memperbaiki semuanya secara bersamaan, namun percayalah bahwa kami berkomitmen untuk membuat LINIPOIN menjadi aplikasi yang lebih baik lagi.

Sumber: lidia.fendi@linipoin.com

Dalam menulis konten, pekerja magang harus berada pada ruangan dengan suasana yang tenang untuk dapat fokus menulis sehingga tulisan yang dihasilkan lebih berkualitas dan berhati-hati untuk menghindari kesalahan penulisan (*typo*). Sebelum melaksanakan proses penulisan, sarapan yang cukup juga membantu *content writer* untuk dapat fokus menulis. Semua penulisan dilakukan sendiri tanpa bantuan pihak

lain, namun tidak menutup kemungkinan adanya usulan ide penulisan langsung dari *supervisor* lapangan.

Penulisan konten yang dihasilkan tidak diperbolehkan sama dengan yang pernah ditulis sebelumnya sehingga tidak terdapat *template* berulang dalam penulisan. Namun dalam perkuliahan, ketika menghasilkan sebuah tulisan menggunakan *template section* yang berulang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan audiens mengingat atau navigasi *brand* (Irwan, 2019). Selain itu, perlu untuk menyajikan elemen *surprise* pada judul atau *headline* konten yang sesuai dengan isinya untuk menarik perhatian audiens. Sehingga terdapat perbedaan antara yang diajarkan kampus dengan tempat kerja magang. Perusahaan menganggap penggunaan *template* penulisan berulang membuat pengguna mudah bosan dan malas membaca.

Content writer berhak untuk menentukan tulisan yang sesuai atau terbaik sebelum dilakukannya penyuntingan. *Content writer* diarahkan untuk tidak membuat *template* tulisan yang sama pada notifikasi pengingat agar pengguna tidak bosan. Hal yang selalu ditekankan oleh pembimbing lapangan dalam menulis adalah memperhatikan pesan atau tujuan penulisan sehingga makna yang ingin disampaikan kepada pengguna dapat diterima dengan baik.

Dalam perkuliahan diajarkan bahwa media promosi bersifat dinamis dan berubah-ubah, kreativitas dalam menghasilkan sebuah konten pada berbagai media diuji. Ketika membuat sebuah konten, *content writer* perlu membuat sesuatu yang lebih interaktif sesuai dengan media yang digunakan sehingga pesan sampai kepada audiens dengan baik. Pesan yang disampaikan harus dapat diterima dalam 1 detik karena kini semua serba instan sehingga fokus audiens yang semakin pendek. Oleh sebab itu, *brand* perlu mengajak audiens sesuai psikologi hanya dalam waktu detik. Namun pada penerapannya, pekerja magang tidak menjalankan prinsip tersebut di perusahaan yang ditempati.

3.3.5 Penyuntingan

Selanjutnya dilakukan proses penyuntingan dari hasil tulisan yang dibuat sebelum tulisan diunggah ke aplikasi LINIPOIN. Pada PT. Kreasi Kode Digital,

penyuntingan dilakukan oleh Kinkstie selaku *supervisor* atau Marsha selaku tim *marketing communication*. Hasil tulisan yang dikerjakan oleh *content writer* akan dikirimkan atau dilaporkan setelah pengerjaan selesai untuk dinilai kualitas dan kreatifitas penulisannya, tidak menutup kemungkinan adanya revisi atau perubahan pesan. Tanggapan mengenai hasil tulisan dapat dilakukan langsung dengan berkomentar pada halaman pekerjaan atau melalui obrolan pribadi oleh pembimbing lapangan dan tim *marketing communication*.

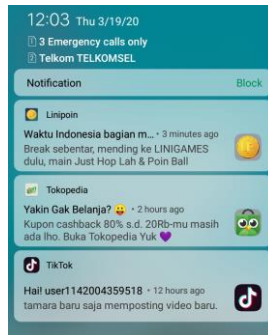
Setelah proses penyuntingan selesai, *content writer* akan mengunggah pada aplikasi LINIPOIN melalui panel admin CMS (*content management system*) sebelum jam tayang. Jam tayang pertanyaan LINIKUIS dan notifikasi pengingat LINIKUIS adalah setiap hari pukul 20:00 WIB. Sedangkan kotak masuk tidak diunggah langsung oleh *content writer* melainkan oleh manajer LINIPOIN. CMS (*content management system*) merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mengatur atau merawat konten dan sistem pada aplikasi LINIPOIN. Segala aktivitas yang terdapat pada aplikasi LINIPOIN diatur melalui CMS. Jam tayang pada masing-masing konten sudah diatur secara otomatis sehingga *content writer* perlu mengunggah konten sebelum jam penayangan. Pada umumnya *content writer* akan mengunggah konten pada hari tanggal tayang kecuali konten untuk *weekend* akan diunggah langsung pada hari kerja.

Gambar 3.10 Hasil Unggahan Pertanyaan LINIKUIS



Sumber: linipoin.id

Gambar 3.11 Hasil Unggahan Notifikasi



Sumber: data olahan

Menurut Ronald Buel (dikutip dalam Ishwara 2011, h.119) terdapat 5 tahapan keputusan dalam penulisan konten, sebagai berikut:

- penugasan (*data assignment*)
- pengumpulan (*data collecting*)
- evaluasi (*data evaluation*)
- penulisan (*data writing*)
- penyuntingan (*data editing*).

Berdasarkan konsep Ronald Buel, perusahaan tempat pekerja magang melaksanakan praktik kerja magang menerapkan ke-5 tahapan tersebut yaitu penugasan (*data assignment*), pengumpulan (*data collecting*), evaluasi (*data evaluation*), penulisan (*data writing*), dan penyuntingan (*data editing*). Pada tahapan penugasan hingga penulisan dilakukan oleh *content writer* sedangkan pada tahap penyuntingan dilakukan oleh Kinkstie atau Marsha.

Segala aktivitas penulisan konten di atas ditujukan pada media sosial perusahaan yakni aplikasi LINIPOIN. Aplikasi LINIPOIN sebagai media sosial melakukan berbagai cara untuk berkomunikasi dengan penggunanya. Salah satunya adalah dengan menyajikan konten berupa teks, gambar, dan video dalam medianya. Media sosial secara umum dapat diartikan sebagai sebuah aplikasi yang memungkinkan penggunanya berinteraksi agar terciptanya dialog dengan pemanfaatan teknologi digital berbasis internet. Dominikus dan Feri dalam bukunya yang berjudul “*Branding Promotion With Social Network*” menjelaskan bahwa: “*Media sosial*

mengusung kombinasi antara ruang lingkup elemen dunia maya, dalam produk-produk layanan online seperti blog, forum diskusi, chat room, e-mail, website, dan juga kekuatan komunitas yang dibangun pada jejaring sosial.”(Dominikus & Feri, 2013)

Hal tersebut menunjukkan bahwa fungsi sebenarnya dari media sosial adalah untuk berkomunikasi melalui koneksi. Komunikasi yang dibangun dalam media sosial tersebut mempunyai kekuatan yang berbeda dari media pada umumnya karena dibangun dengan teknologi digital. Media sosial pada umumnya memungkinkan berbagai cara untuk berinteraksi dengan pengguna baik mengkomunikasikan dengan teks, gambar, foto, audio, maupun video. Penerapan dan pemanfaatan aplikasi LINIPOIN sebagai media sosial untuk berkomunikasi melalui teks, gambar, dan video dilakukan oleh PT. Kreasi Kode Digital (Codify).

Media yang dimanfaatkan oleh LINIPOIN bukan hanya aplikasi saja, namun juga terdapat media sosial lain seperti Instagram. Dalam aplikasi LINIPOIN, pengguna dapat mengajukan pertanyaan atau memberikan masukan melalui jalur pusat bantuan yang tersedia dalam aplikasi. Salah satu keuntungan yang dapat dirasakan aplikasi LINIPOIN adalah memiliki media promosi online sendiri yang dapat dinikmati secara gratis karena mereka merupakan media sosialnya. Dalam artikel mengenai “*social media marketing*” yang ditulis Wahyu pada Januari 2016, media sosial memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. **Transparan:** *bersifat terbuka terhadap segala informasi. Sosial media bertujuan untuk menyebarkan informasi agar diketahui publik baik oleh individu atau kelompok sosial.*
- b. **Terdapat dialog:** *selebritis, brand bisnis atau perseorangan dapat menjalin hubungan dan komunikasi interaktif dengan para followernya. Terutama bila anda adalah pemilik sebuah bisnis, semakin cepat respon yang anda tunjukkan, maka calon konsumen akan semakin menyukai produk dan pelayanan yang anda berikan.*
- c. **Multi opini:** *setiap orang dapat mengungkapkan pendapatnya dan berargumentasi dengan pengguna lainnya secara interaktif.*

- d. **Multi form:** bentuk sosial media sangat beragam dan terdiri atas banyak channel atau kanal seperti video, portal web, media sosial press release dan sebagainya.
- e. **Memiliki kelebihan sebagai media promosi online:** sosial media memiliki tools atau fitur yang dapat memunculkan peluang dalam mewujudkan visi dan misi sebuah kelompok atau organisasi.”

PT. Kreasi Kode Digital (Codify) saat ini hanya menerapkan 3 karakter media sosial pada aplikasi LINIPOIN, yakni terdapat dialog antara perusahaan dengan pengguna melalui pusat bantuan dan Instagram, tersedia dalam berbagai *channel* dengan aplikasi LINIPOIN sebagai media utama (*multi form*), dan bergerak dalam media promosi *online* dengan memanfaatkan teknologi digital.

3.4 Kendala Yang Ditemukan

Dalam menjalani praktik kerja magang di PT. Kreasi Kode Digital, pekerja magang menemukan beberapa kendala yang berkaitan dengan pekerjaan dan dapat berdampak bagi perusahaan, yakni:

- a. Pada pembelajaran di kampus, penulisan *template section* yang berulang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan audiens mengingat atau navigasi *brand*. Namun pada penerapannya perusahaan menolak untuk membuat *template* penulisan yang berulang karena dianggap membosankan.
- b. Belum terdapat divisi khusus yang menangani media sosial Instagram atau *public relations* pada aplikasi LINIPOIN sehingga jenis pekerjaan sebagai *content writer* yang diberikan terbagi. Sebagai contoh tugas yang berhubungan dengan media sosial di limpahkan kepada bagian divisi *marketing communication* baik *content specialist* maupun *partnership*.
- c. Adanya pandemi COVID-19 membuat pekerja magang diwajibkan bekerja dari rumah, sehingga jalur komunikasi menjadi terbatas. Pada kampus, jalur komunikasi lebih diutamakan melalui Email agar jejak komunikasi dapat di *track*. Namun pada penerapannya, jalur komunikasi lebih banyak melalui WhatsApp.

- d. Perusahaan juga tidak menggunakan orang-orang yang berpengaruh pada publik untuk publikasi aplikasi LINIPOIN yang pada umumnya efektif dalam membangun kesadaran *brand*.
- e. Perusahaan hanya menerapkan sebagian dari 7 konsep pertanyaan “*pitch perfect message strategy*” dalam kegiatan penulisan konten.
- f. PT. Kreasi Kode Digital (Codify) tidak menerapkan prinsip transparansi dan *multi opini* (pengguna saling bertukar pesan) pada aplikasi LINIPOIN sebagaimana prinsip dari sebuah media sosial.

3.5 Solusi Untuk Mengatasi Kendala

Setelah menemukan beberapa kendala yang berkaitan dengan pekerjaan *content writer* dan dapat berdampak bagi perusahaan, terdapat solusi yang diharapkan dapat membantu mengatasi kendala tersebut, yakni:

- a. Prosedur setiap perusahaan berbeda-beda, sehingga tetap mengikuti arahan yang diberikan dari perusahaan dalam menulis konten.
- b. Pekerja magang mendapatkan solusi dengan membaca banyak referensi melalui aktivitas media sosial dari *brand* ternama baik dalam maupun luar negeri. Selain itu juga mempelajari aktivitas media sosial klien *partnership* untuk mempelajari *behaviour* dan selera perusahaan.
- c. Sebanyak mungkin berkomunikasi melalui Email pada hal-hal penting seperti penyerahan tugas dan lainnya.
- d. Menyajikan konten yang kreatif untuk menarik perhatian *brand* dan melakukan *word of mouth* mengenai aplikasi LINIPOIN.
- e. Pekerja magang memanfaatkan informasi yang telah dikumpulkan perusahaan untuk menghasilkan tulisan yang dapat menyentuh emosional para pengguna dan sesuai dengan keseharian agar penyampaian pesan lebih mudah dipahami dan keberadaan produk disadari.

Pekerja magang menuliskan beberapa masukan yang diberikan kepada pembimbing lapangan untuk dijadikan pertimbangan dan tetap mengikuti prosedur yang diterapkan perusahaan sebagaimana yang berlaku.